スーパーファミコン®

SUPER Famicom
LICENSED BY NINTENDO

喜国雅彦の

雀闘士 銅羅王 2

JYANTOUSHI DORAOH



取扱説明書

SHVC-2K

pow

ごあいさつ

このたびはスーパーファミコン専用ソフト「雀闘士銅鑼王2」(SHVC-2K)をお買い上げいただき、誠にありがとうございます。ゲームを始める前にこの「取扱説明書」をよくお読みいただき、正しい使用法でご愛用ください。なお、この「取扱説明書」は大切に保管してください。

●使用上のご注意●

- ご使用後はACアダプタをコンセントから必ず抜いておいてください。
- テレビ画面からできるだけ離れてゲームをしてください。
- 長時間ゲームをするときは、健康のため約1時間ないし2時間ごとに10分から15分の小休止をしてください。
- 精密機器ですので、極端な温度条件下での使用や保管および強いショックを避けてください。また、絶対に分解したりしないでください。
- 端子部に手を触れたり、水にぬらさないようにしてください。故障の原因となります。
- シンナー、ベンジン、アルコール等の揮発油でふかないでください。
- カセットの脱着時には必ずスーパーファミコン本体の電源スイッチをお切りください。
- このカセットはスーパーファミコン専用です。ファミリーコンピュータでは使用できません。
- スーパーファミコンにプロジェクションテレビ(スクリーン投影方式のテレビ)を接続すると残像現象(画面ヤケ)が生ずるため、接続しないでください。

●健康上の安全に関するご注意●

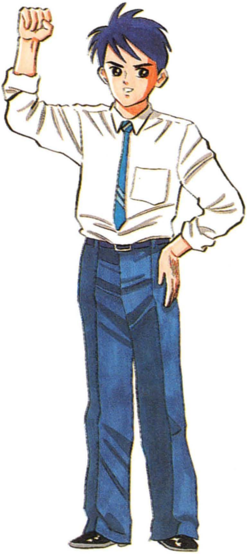
疲れた状態や、連続して長時間にわたるプレイは、健康上好ましくありませんので避けてください。また、ごく希に、強い光の刺激や点滅を受けたり、テレビ画面等を見たりしているときに、一時的に筋肉のけいれんや、意識の喪失などの症状を経験する人がいます。こうした症状を経験した人は、テレビゲームをする前に必ず医師と相談してください。また、テレビゲームをしていてこのような症状が起きた場合には、ゲームをやめ医師の診察を受けてください。

目次

ストーリー

僕の名は浦野ドラ雄。この春「中華四川大学」を卒業した、ピカピカの新入社員だ。僕が入社したのは天空商事。実力本意をモットーとする、やりがいのある会社なんだ。僕の配属されたのは、その中でもいちばんハードな部署、営業部だ。

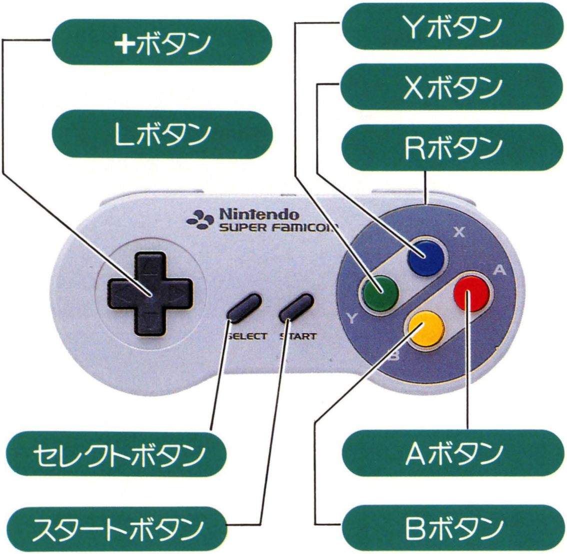
さあ、麻雀に勝ちまくって取り引きを決めて、あっという間に出世するぞ！



マルチエンディングについて

銅鑼王2には7種類ものエンディングが用意されています。クリア目的は、出世を重ねて社長になることですが、特定の条件を満たし「東喰いの花稼」と結婚することで、違うエンディングを迎えることもあります。また、この他にも、あっと驚く特別なエンディングも隠されています。

コントローラー基本操作



＋ボタン……………コマンドや牌の選択に使用します。
Aボタン……………コマンドや捨て牌の決定に使用します。
[規則設定] では規則を選択します。
Bボタン……………キャンセル、ウィンドウのオープン
(麻雀画面) などに使用します。
Xボタン……………このゲームでは使用しません。
Yボタン……………このゲームでは使用しません。
Lボタン……………このゲームでは使用しません。
Rボタン……………このゲームでは使用しません。
セレクトボタン……このゲームでは使用しません。
スタートボタン……得点ウィンドウを表示します。

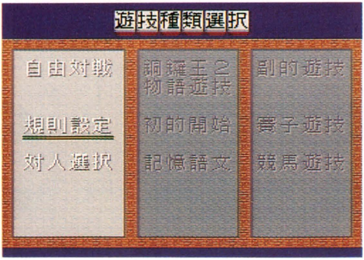
銅鑼王2の遊び方

1 カセットを正しくスーパーファミコン本体に差し込み、電源をONにします。

2 電源をONにすると右のようなタイトル画面が表示されますので、Aボタンまたはスタートボタンを押してください。モード選択画面が表示されます。



3 ＋ボタンの左右でモードを選択、上下で項目を選択して、Aボタンまたはスタートボタンで決定します。モードおよび項目の意味は、以下の通りです。



■**自由対戦**：好みのキャラクター3人と麻雀します。
［規則設定］「自由対戦」のルールを、自由に設定できます。
［対人選択］対戦相手を選択します。選択終了後スタートボタンを押すことで、麻雀スタートとなります。

■**銅鑼王2・物語遊戯**：ストーリーモードをプレイします。
［始的開始］「物語遊戯」をオープニングからプレイします。
［記憶語文］パスワードを入力し、続きをプレイします。

■**副的遊戯**：サブゲームをプレイします。
［賽子遊戯］チンチロリンをプレイします。
［競馬遊戯］競馬ゲームをプレイします。

銅鑼王2 物語遊戯

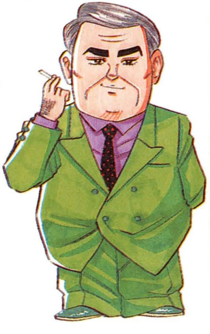
このゲームのメインとなる、ストーリーモードです。プレイヤーは天空商事の営業社員「浦野ドラ雄」となって、麻雀に勝ち抜き社長をめざします。ドラ雄は、取り引き相手との麻雀でトップを取り、取り引きをまとめることで、平社員→係長→課長……と出世してゆきます。出世を重ねて同じ会社のライバルたちよりも先に社長になることが、ストーリーモードの最終目的となります。ただし、ある特定の条件を満たして「東喰いの花稼」と結婚することで、特別なエンディングを迎えることもできます。

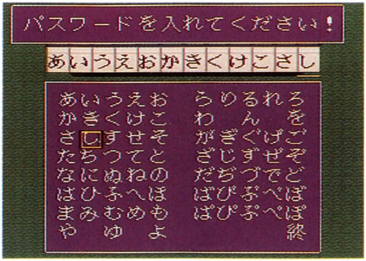
[始的遊戯]

ストーリーモードをオープニングからプレイします。ストーリーモードを初めてプレイする場合には、この［始的遊戯］を選択してください。

[記憶語文]

パスワードを入力することで、以前の続きからプレイします。パスワード画面での操作は、＋ボタンで文字の選択、Aボタンで決定です。間違えた時には、「戻る」にカーソルを合わせてAボタンで、文字カーソルを戻せます。パスワードを入力し終わったら「決定」にカーソルを合わせてAボタンを押してください。





マップ画面

ストーリーモードには自宅周辺とオフィス街の2つのマップがあり、電車に乗ることで行き来できます。＋ボタンでドラ雄を操作して、建物に入ると自動的にストーリー画面に切り替わります。ストーリー画面では、Aボタンが決定、＋ボタンの左右で「はい・いいえ」の選択です。



■自宅 ゲームを中断したい時には、家に帰りましょう。パスワードを教えてくれます。

■電車 電車に乗ると、マップ間を移動できます。

■天空商事 ドラ王の勤める会社です。ここで取り引き麻雀のパートナーを選びます。また、この会社でパートナーと別れることもできます。

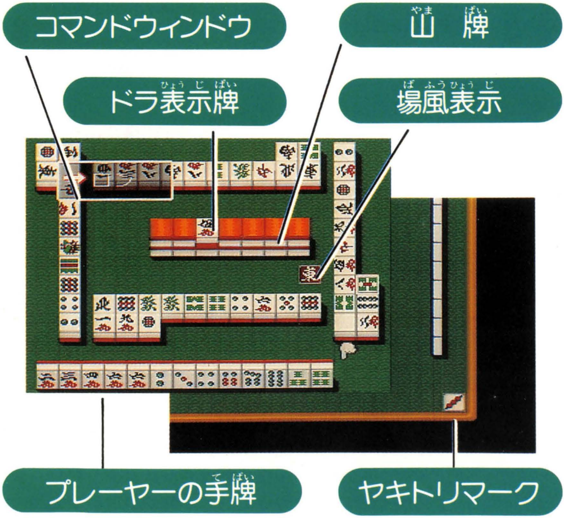
■会社 会社内で行なわれる麻雀勝負に勝つと、その会社と取り引きできて、出世します。麻雀勝負するには、パートナーと2人で訪ねなければなりません。なお、ある一定の条件を満たさないと、中に入れない会社もあります。

■ショップ 会社に入るのに必要なアイテムやイベントが待っています。パートナーを連れず、1人で訪ねなければ、勝負できません。

麻雀画面

ストーリー画面で麻雀をプレイすることになると、この麻雀画面になります。取り引き麻雀はパートナーと組んで、ショップでの麻雀はドラ雄ひとりで戦う、4人打ち麻雀です。初めての会社で取り引き麻雀する時には、天空商事から3万点配給されますが、再挑戦時には自腹を切らなければなりません。持ち点がなくなると、病院に入院することになります。

■画面の見方



なお、ヤキトリマークは麻雀プレイ中の画面には表示されません。上がりの時にのみ画面がスクロールして、卓の隅のヤキトリマークを表示します。

［麻雀画面のプレイ手順］

1 場所決め

サイコロを振り、東、南、西、北、および数牌２枚を使って場所を決めます。Ａボタンで飛ばせます。

2 親決め

仮々親→仮親の順でサイコロを振り、起家（東一局の親）を決めます。

3 割れ目

サイコロを振って割れ目を決めます。割れ目倍づけルールを採用していますので、割れ目のプレイヤーは上がった時やロンされた時の得点が倍になります。

4 麻雀プレイ

麻雀卓へと画面が切り替わり、麻雀プレイがスタートします。麻雀プレイ中の主な動作は以下の通りです。

■牌をツモる　通常は自動的に牌をツモってきます。ポン・チー・カン・ロンができる牌が河に捨てられた時には、Ａボタンでツモを進めます。

■牌を捨てる　＋ボタンで不要牌を選択して、Ａボタンで牌を捨てます。

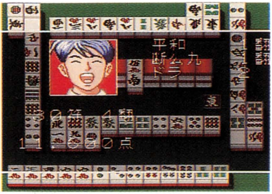
■ポン・ツモ・ロン　Ｂボタンでコマンドウィンドウを開き、＋ボタンの上下で選択、Ａで決定します。

■チー・カン　Ｂボタンでコマンドウィンドウを開き、＋ボタンの上下で選択、Ａで決定します。複数の牌が選択できる場合には、牌の上にカーソルが表示されますので、＋ボタンの左右で牌を選択してＡボタンで決定します。

■リーチ　不要牌にカーソルを合わせてＢボタンでコマンドウィンドウを開きます。＋ボタンの上下で「リーチ」にカーソルを合わせて、Ａボタンでリーチをかけます。聴牌していない時やフリテンの時には、リーチできません。

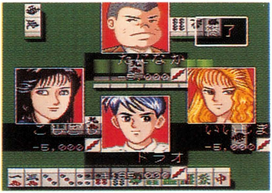
■得点を見る　スタートボタンを押すことで、得点ウィンドウを表示します。もういちどスタートボタンを押すとウィンドウが閉じ、麻雀プレイに戻ります。

5 得点計算



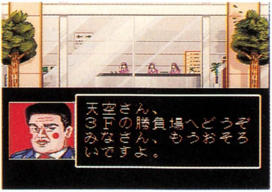
プレイヤーまたは相手が上がった場合には、得点計算ウィンドウが表示されます。このウィンドウには、上がったキャラクターのグラフィックと共に、手牌、役の名前、飜数、点数が表示されます。得点計算ウィンドウの表示を終了させて結果表示ウィンドウを表示させるには、Aボタンを押します。

6 結果表示



得点計算ウィンドウが表示された後に、結果表示ウィンドウが表示されます。この結果表示ウィンドウでは、上がり点および流局時の聴牌料などの支払いを行ないます。また、半荘終了時には、この結果表示ウィンドウで、最終結果の表示と共に、トップ賞とヤキトリの清算を行ないます。

7 ストーリー画面へ



麻雀が終了すると、ストーリー画面に戻ります。取り引き麻雀の場合には、ドラ雄がトップの時のみ出世できます。パートナーがトップの場合には、パートナーが昇進します（この場合再挑戦できます）。ショップでの麻雀の場合、ドラ雄が勝利するとアイテムを入手したりイベントが発生します。ドラ雄が負けて持ち点がマイナスになると、病院に入院することになります。病院で3回麻雀してもプラスにならないと、ゲームオーバーです。

ストーリーモードのルール

ストーリーモードのルールをフリー対戦モードの［規則設定］で表現すると、以下の表のようになります。

■ルール一覧

食いタン	あり	槓裏ドラ	あり	焼鳥	あり
不聴罰符	あり	一発	あり	八連荘	あり
南場不聴	連荘	ドボン	あり	三連刻	あり
割れ目	倍づけ	西入	あり	後付け	あり
裏ドラ	あり	自模平和	あり	持ち点	あり
槓ドラ	あり	ダブロン	あり	会話	あり

ストーリーモードの役

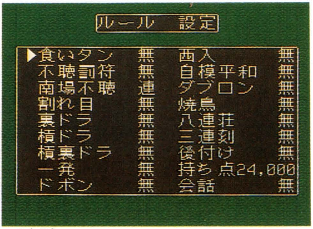
ストーリーモードで採用されている麻雀役は、以下の表の通りです。

■役名一覧

「1飜」	「2飜」	「2飜ー」	「役満貫」	人和
自模和	三暗刻	全帯ヤオ	字一色	———
嶺上開花	混老頭	一気通貫	小四喜	「倍役満貫」
海底模月	小三元	三色同順	大三元	大四喜
河底撈魚	三色同刻	———	清老頭	国士無双十三面待ち
カンブリ	対々和	「3飜ー」	国士無双	四暗刻単騎
槍槓	一色三順	純全帯ヤオ	九連宝燈	九連宝燈
断ヤオ九	三連刻	二盃口	大車輪	———
一盃口	ダブルリーチ	混一色	緑一色	「満貫(特殊役)」
平和	七対子	———	四暗刻	流し満貫
立直	三槓子	「6飜ー」	四槓子	———
一発		清一色	天和	「倍満貫(特殊役)」
			地和	十三不塔

自由対戦

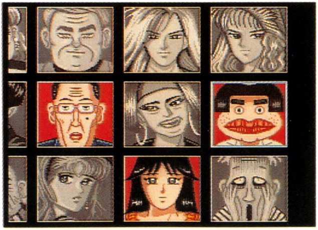
規則設定



フリー対戦プレイ時のルールを設定します。＋ボタンでカーソルを移動させ、AまたはBボタンで選択します。このルールはフリー対戦時のみ有効となります。ここで設定を変更しても、ストーリーモードのルールは変更されません。

- 「南場不聴」の「輸」は親流れ「連」は連荘を表します。
- 「焼き鳥」の「5・10・15・20」は、それぞれ数字×1000点を支払うことを、「5＋・10＋・15＋・20＋」は、数字×1000点を支払うことの他、4人とも焼鳥を免れた場合（全員があがった直後に）、全員に焼鳥が復活することを表します。

対人選択



対戦するキャラクターを選択します。＋ボタンでカーソルを合わせてAまたはBボタンで決定します。決定を取り消す場合には、決定されたキャラクターにカーソルを合わせてAまたはBボタンを押します。キャラクターを3人選択し終えたら、スタートボタンで麻雀プレイが始まります。

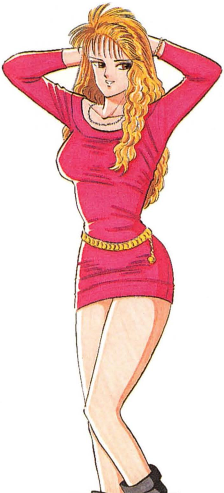
■自由対戦モードのプレイ手順

基本的な流れはストーリーモードの麻雀画面と同じです。なお、半荘が終了すると結果画面が表示されますので、＋ボタンの左右で「継続」か「終了」か選択して、Aボタンを押してください。

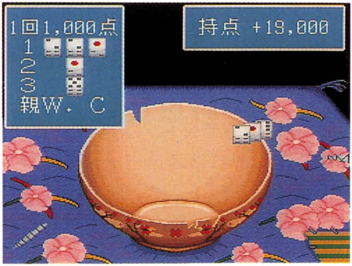
副的遊戯

賽子遊戯

サイコロゲームのチンチロリンをプレイします。まず、＋ボタンの上下でプレイ人数を選択してください。
親決め：仮親から順番にサイコロを１個振り、出目の大きいキャラクターが親となります。
勝負の流れ：親から順にサイコロを３つ振って勝負します。振り方は、まずAボタンを押してサイコロを上下に振り、タイミングよくAボタンを離してどんぶりの中に落とします。出目が③③⑤のようにアタマ(③)1つ＋勝負目(⑤)になるか、④⑤⑥のような役ができればOKです（出目をウィンドウ内に表示)。サイコロがどんぶりの外に出たり（「WC」と表示)アタマができない時には３回まで挑戦して、それでもアタマができなければ次のキャラクターに順番が移ります。通常は勝負目の大きいキャラクターの勝利ですが、出来役によっても勝負は左右されます。このゲームでの役は以下の通り。



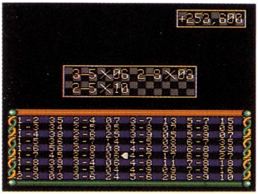
プラス役
④⑤⑥（シゴロ・賭け点×２）
①①①（ピンアラシ・賭け点×５）
②～⑥のゾロ目(アラシ・賭け点×２)
マイナス役
①②③（ヒフミ・賭け点×２）



[競馬遊戯]

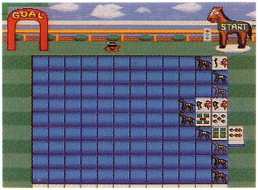
麻雀牌を使ったユニークな競馬ゲームです。倍率を考えながら最大４種類の馬券を購入するだけで、後は観戦していればいいという、かんたんなゲームです。難しく考えないで、ぜひプレイしてみてください。なお、サブゲーム中の競馬ゲームで稼いだお金は、ストーリーモードに反映されません。

■馬券の購入



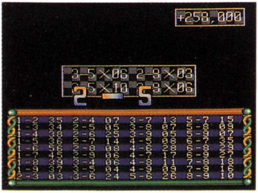
画面下に枠とオッズが表示されますので、＋ボタンで枠を選択してAボタンで購入します。最大４枠、１枠あたり10枚まで購入できます。購入の取り消しはBボタンです。購入し終わったらスタートボタンで、競馬がスタートします。

■スタート



もっとも早く左端のゴールにたどり着いた２頭の馬の番号が、当たり馬券となります。馬は麻雀牌を使って走ります。数牌は数字の合致する馬を１歩進め、字牌はめくった列の馬を１歩進めます。倍率の低い馬ほど、列の中の字牌の数は多くなります。

■払い戻し



当たり馬券を払い戻します。払い戻し終わったら＋ボタンの上下で「つづける」か「やめる」かを選択して、Aボタンで決定します。なお、ストーリーモード中にも、サブゲームは登場します。この時の操作法・プレイ手順は［副的遊戯］と同一です。

㈱プランニングオフィスワダ
〒150 東京都渋谷区神宮前2-6-10 外苑パレス5F
TEL.03-3402-3801㈹
©MASAHIKO KIKUNI ©プランニングオフィスワダ

FOR SALE and USE IN JAPAN ONLY
本品の輸出、使用営業及び賃貸を禁じます。

スーパーファミコンは任天堂の商標です。